

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK ANIMATION UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

**Novita Putri Amelia Ramdani, Maudy Putri Alamanda, Suci Nur Indah Utami,
Ani Nur Aeni**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, Indonesia

Corresponding author: novitaputriamelia24@upi.edu

Submission Track :

Submission : 20-05-2022

Accept Submission : 13-03-2023

Available Online : 31-03-2023

Copyright @ 2023 Author



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

Abstract

In the 21st century, the use of learning media using technology is still not applied in elementary schools, especially in implementing Character Education materials in class V SDN Sindangraja. This is the basis for the need for a design development of technology-based learning media, for example such as the Flipbook Animation application. This study uses the D&D (Design and Development) model, with various ADDIE research procedures (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validation of the Flipbook Animation media development was tested on fifth grade students of SD Negeri Sindangraja with the aim of knowing the response to the use of applications made by researchers. The results of the assessment of the trial activities for the fifth grade elementary school students, got the category "Very Interesting". Therefore, the existence of this Flipbook Animation application technology-based learning media can be declared suitable for use in the wider application of character education, both in the school environment and at home.

Keyword: Learning Media, Flipbook Animation, Character Building

Abstrak

Pada abad 21, pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi masih kurang diterapkan di sekolah dasar, terutama dalam menerapkan materi Pendidikan Karakter di kelas V SDN Sindangraja. Hal tersebut menjadi dasar perlu diadakannya sebuah pengembangan desain terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, contohnya seperti aplikasi Flipbook Animation. Penelitian ini menggunakan model D&D (Design and Development), dengan berbagai prosedur penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Validasi dari pengembangan media Flipbook Animation ini, diuji cobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Sindangraja dengan tujuan untuk mengetahui respon penggunaan aplikasi yang dibuat oleh peneliti. Hasil penilaian dari kegiatan uji coba kepada siswa kelas V

SD tersebut, mendapat kategori nilai "Sangat Baik". Oleh karena itu, adanya media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi Flipbook Animation ini bisa dinyatakan layak digunakan dalam penerapan pendidikan karakter secara lebih luas, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Flipbook Animation, Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Dalam ke-SD-an sekarang ini, banyak hal yang bisa diterapkan, seperti halnya pendidikan karakter. Pendidikan menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan mengenai sistem Pendidikan nasional yakni usaha yang disadari dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Haryanto berpendapat bahwa pengertian karakter merupakan kekhasan seseorang dalam berpikir dan berperilaku, baik dalam membuat keputusan dan mempertanggungjawabkan perbuatannya terhadap orang lain. Oleh sebab itu, Pendidikan karakter ini ialah usaha yang perlu dilakukan oleh setiap manusia dengan kesadaran yang cukup serta terencana.

Untuk mendidik peserta didik guna membangun karakter dirinya, sehingga mereka bisa menjadi pribadi yang bermanfaat baik bagi dirinya, keluarga, serta lingkungannya. Penerapan karakter pada peserta didik ini sangatlah penting dan harus ditanamkan sejak dini. Karena jika karakter anak pada usia dini belum ditanamkan, maka kemungkinan besar akan berakibat buruk bagi masa depan anak. Misalnya banyak kasus yang terjadi pada dunia anak seperti bullying atau bisa dikatakan tidak menghargai sesama baik dari ras, agama, dan budaya.

Bullying ini bisa berakibat fatal bagi kesehatan mental anak, sehingga bisa menyebabkan rusaknya karakter anak baik dari si pembuli dan yang dibuli. Sebab, hal ini telah disinggung dalam Al-Qur'an Surah Al-Hujurat ayat 11 dan 13. Oleh karenanya, pendidikan karakter ini tidak hanya ditanamkan di rumah saja, melainkan perlu dibentuk di dalam institusi sekolah, khususnya di Sekolah Dasar.

Untuk mengenalkan anak dalam Pendidikan karakter ini, guru bisa mencoba mengajak anak untuk mempelajari lebih dalam tentang akhlak terpuji dan akhlak tercela. Hal ini bisa diupayakan dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik yang tidak membuat anak bosan ketika belajar, apalagi di masa pandemi sekarang. Siswa akan jauh termotivasi bila mana guru bisa memulai menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam pengajaran di kelas baik itu secara daring maupun luring. Tapi, ditekankan lagi media interaktif ini tidak hanya sekedar memakai media gambar atau video biasa saja. Nah, salah satu upaya tersebut yakni mulailah menciptakan media yang menarik sesuai kesadaran dan kebutuhan siswa dalam upaya pengembangan media pembelajaran seiring dengan perkembangan zaman (Mulyadi, 2016, h.248).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan cara mewawancarai guru PAI SD Negeri Sindangraja mengenai pendidikan karakter, banyak sekali siswa yang masih kurang mengerti akan pendidikan karakter. Hal ini dikarenakan

pada saat menyampaikan materi, guru atau pendidik di SD tersebut tidak menerapkan media yang menarik bagi siswa.

Hal ini terjadi karena adanya beberapa kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan pendidikan karakter terhadap siswa. Kendala tersebut diantaranya: kurang ada kesadaran dalam diri siswa sendiri, percaya diri siswa yang rendah dalam setiap proses pembelajaran, faktor keluarga dan masyarakat yang kurang mendukung, dan perkembangan teknologi yang disalahgunakan, serta guru atau pendidik di SD tersebut masih bersumber pada buku pegangan guru saja atau bahkan video pembelajaran dari youtube dan belum menggunakan media pembelajaran yang lain, yang bisa menarik perhatian siswa. Sehingga siswa banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi mengenai pendidikan karakter. Oleh sebab itu, sangatlah penting bagi seorang pendidik dalam pengoperasian suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, khususnya siswa di Sekolah Dasar.

Media pembelajaran sendiri dalam proses pembelajaran yang dilakukan baik secara luring atau daring, dapat menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar (Hamalik dalam Arsyad, 2011). Bahkan hal tersebut bisa sampai membawa pengaruh psikologi terhadap proses belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang kami buat dengan tujuan membantu guru di SD Negeri Sindangraja dalam proses pembelajaran adalah media Flipbook Animation yang berbasis aplikasi.

Media Flipbook ini sendiri merupakan sebuah lembaran kertas atau buku digital yang menyerupai sebuah album foto (Nurseto (2011)). Media Flipbook Animation yang kami buat ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu: bisa menyajikan materi pembelajaran mengenai "Pendidikan Karakter" dalam bentuk kalimat bergambar, dilengkapi dengan video pembelajaran mengenai drama singkat yang berjudul "Menghargai Perbedaan Beragama", serta tidak lupa dilengkapi juga dengan game atau kuis bergambar dan berwarna sehingga bisa menarik perhatian siswa dalam belajar, pembuatannya pun bisa dibilang cukup mudah tidak perlu mengeluarkan biaya sedikitpun, bisa diakses dan dipelajari kapan saja oleh siswa karena berbentuk aplikasi yang bisa diinstal di Smartphone masing-masing, dan yang pastinya bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa juga.

Namun, kekurangan dari media Flipbook Animation yang kami buat adalah adanya watermark dalam pembuatan media ini yang tidak dapat dihapus karena bisa banyak mengeluarkan biaya. Akan tetapi, kekurangan dari media Flipbook Animation ini tidak mengurangi nilai kreativitasnya. Karena pada saat diuji cobakan ke siswa kelas V SD Negeri Sindangraja, mereka sangat antusias dan tertarik dalam menggunakan atau mempelajari Flipbook Animation ini.

Selain itu, salah satu materi pembelajaran yang kami pakai untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran Flipbook Animation ini adalah Pendidikan Karakter. Materi pembelajaran pada kelas V SD ini dirasa sangat cocok, karena dalam menyampaikan materi pembelajaran ini dibutuhkan media yang benar-benar bisa membantu siswa dalam membentuk pendidikan karakternya. Untuk itu, dengan adanya gambar dan video pembelajaran yang menyerupai kehidupan nyata, sangat membantu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya pendidikan karakter. Selain itu, dengan

pemakaian media Flipbook Animation ini juga, diharapkan bisa meningkatkan aktivitas siswa dalam menumbuhkan karakter di kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Indah Permata Putri (2020) media pembelajaran berbasis flipbook materi perjuangan para pahlawan dinyatakan valid atau layak digunakan. Penelitian lain oleh Ni Luh Nuryani (2021) media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA valid atau layak digunakan dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan dari kedua penelitian tersebut bahwa media pembelajaran flipbook layak digunakan dan dapat membantu dalam mengatasi permasalahan pembelajaran siswa di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 Februari 2022 yang peneliti lakukan di SD Negeri Sindangraja, Jl. Mayor Abdurrahman No.109, Kelurahan Kota Kaler, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Guru PAI mengatakan bahwa pada masa pandemi ini pembelajaran dilakukan melalui WhatsApp grup dan pengajaran pun hanya dilakukan melalui video pembelajaran yang dipublikasikan ke YouTube. Selain itu, media pembelajaran yang pernah dipakai berbentuk video materi yang isinya untuk memberikan pemahaman dan keteladanan siswa dalam menumbuhkan nilai karakter. Namun tetap saja, apapun yang sudah dilakukan, anak-anak tetap merasa jenuh dengan pembelajaran daring. Sekarang ini pembelajaran dilakukan dengan tatap muka. Walau begitu, media video pembelajaran materi tetap dipakai. Tapi tak dapat dipungkiri anak-anak masih memerlukan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Sebab, orang tua juga kewalahan dengan anak-anak yang tidak bisa diatur jika sekolah berjalan secara online, sama halnya dengan guru yang hanya bisa memahami siswanya dalam proses belajar. Untuk itu, peneliti memberikan bantuan guna membantu sekolah menerapkan sebuah inovasi baru yang dituangkan ke dalam media pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini Untuk mengetahui gambaran umum media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan pendidikan karakter pada siswa kelas V SDN Sindangraja, untuk mengetahui desain media Flipbook Animation dalam meningkatkan Pendidikan karakter pada siswa kelas V SDN Sindangraja, untuk mengetahui respon ahli terhadap desain media Flipbook Animation dalam meningkatkan pendidikan karakter pada siswa kelas V SDN Sindangraja, dan untuk mengetahui dampak dari pengembangan produk Flipbook Animation dalam meningkatkan pendidikan karakter pada siswa kelas V SDN Sindangraja.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melihat apakah media pembelajaran flipbook ini bisa membantu dalam menanamkan nilai pendidikan karakter pada siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Animation untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas V SD".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian Design and Development (D&D). penelitian ini ialah penelitian yang menggunakan metode yang biasa digunakan untuk merancang serta menghasilkan satu produk tertentu dengan suatu inovasi yang baru. Ellis and Levy (2020, hal.111) berpendapat : Ada enam tahapan

penelitian, (1) identify the problem motivating the research (mengidentifikasi masalah yang memotivasi penelitian; (2) describe the objectives (menggambarkan tujuan); (3) design and develop the artifact (merancang dan mengembangkan artefak); (4) subject the artifact to testing (tundukkan artefak untuk diuji); (5) evaluate the results of testing (mengevaluasi hasil pengujian); dan (6) communicate those result (mengkomunikasikan hasil tersebut).

Ada juga model yang bisa digunakan untuk mengembangkan dan mendesain suatu produk yaitu model ADDIE (Richey, dkk., 2014). Model ADDIE ini memiliki lima runtutan, antara (1) analyze (analisis), (2) design (merancang), (3) development (pengembangan) (4) implementation (implementasi), dan (5) evaluation (evaluasi).

“Model penelitian D&D mempunyai runtutan proses berupa cara untuk mengembangkan produk dari awal sampai akhir”.

Jenis pendekatan yang diambil dari penelitian ini merupakan pendekatan Deskriptif dan Kualitatif. Penelitian didasari untuk mengetahui kejadian yang dirasakan oleh pendidik dan peserta didik, seperti kurangnya dorongan dalam pembelajaran, sulit untuk memahami pembelajaran, dan merasa bahwa belajar itu membosankan. Menurut Moleong (2017).

Pada tanggal 19 Februari 2022 proses penelitian ini dimulai dan berakhir pada tanggal 18 Maret 2022. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sindangraja, Jl. Mayor Abdurrahman No. 109, Kelurahan Kota Kaler, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.

Pelaksanaan pengolahan data melalui observasi langsung berupa wawancara dengan mengirimkan angket kepada Guru PAI di sekolah tersebut. Penelitian dilakukan kurang lebih selama satu bulan, dimana dalam satu bulan tersebut satu minggunya dilakukan secara intensif dengan Guru PAI juga Anak kelas 5 SD.

Langkah-langkah penelitian dilakukan dengan menguraikan, hal berikut : (1) melakukan observasi ke sekolah terkait. (2) menentukan subjek yang akan diwawancarai. (3) bertemu dengan pihak terkait untuk diwawancarai berupa angket (4) melakukan pengumpulan hasil wawancara (5) menganalisis data secara keseluruhan (6) merancang produk (7) membuat produk (7) mulai melakukan uji coba produk (8) tanggapan mengenai produk dari sasaran atau partisipan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian yaitu menggunakan wawancara dan angket. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian secara observasi langsung ke sekolah menemui guru PAI. Untuk mendapatkan sejumlah informasi melalui tatap muka. Sedangkan angket dilakukan untuk mengumpulkan data berupa instrumen pertanyaan dengan topik permasalahan mengenai problematika guru dalam mengatasi masalah pembelajaran yang dilakukan di kelas baik secara BDR (Belajar dari rumah) atau PTM (Pertemuan tatap muka). Melalui angket ini juga diharapkan dapat menemukan solusi dari permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran yang biasa saja seperti video pembelajaran melalui youtube untuk dimodifikasi menjadi suatu produk yang belum pernah dibuat di sekolah tersebut. Maka dari itu, kami selaku peneliti mengajukan 15 pertanyaan kepada responden selaku guru PAI untuk menjawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti sudah melakukan uji coba membuat suatu produk dengan hasil yang lumayan baik, menggunakan tahapan desain dan pengembangan berdasarkan model ADDIE.

1. Analisis

a. Analisis Konten

Analisis ini dibuat dengan melakukan studi dokumentasi kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V SD, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 yang menerapkan empat poin kompetensi inti (KI) antara lain: (1) Kompetensi Inti 1 (sikap spiritual); (2) Kompetensi inti 2 (sikap social); (3) kompetensi inti 3 (pengetahuan); dan (4) Kompetensi inti 4 (keterampilan). Berikut kompetensi dasar (KD) PAI dan Budi Pekerti kelas V SD yang kita ambil yaitu:

3.7 Menghargai makna saling menghargai sesama manusia.

4.7 Mencontohkan sikap saling menghargai sesama manusia.



b. Analisis Pengguna

Sasaran yang menggunakan produk tersebut yaitu siswa kelas V dan guru PAI, tetapi yang lebih diutamakan adalah siswa. Oleh karena itu, peneliti menganalisis karakter pengguna untuk menentukan bagaimana spesifikasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau pengguna. Analisis ini juga dilakukan dengan melakukan studi lapangan di SDN Sindangraja, Jl. Mayor Abdurrahman No. 109, Kelurahan Kota Kaler, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, dengan melakukan wawancara melalui angket kepada guru PAI.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi mengenai siswa yang pada masa pandemic ini mengalami kebosanan saat BDR (Belajar dari Rumah), selain itu bahan ajar yang digunakan hanya melalui buku, penjelasan dari guru, dan video pembelajaran dari YouTube. Guru belum pernah membuat Aplikasi Flipbook untuk media pembelajaran.

Dari hasil temuan informasi tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu sebuah aplikasi

flipbook animation, yang di dalamnya dilengkapi dengan E-Modul, games interaktif, serta video animasi yang semuanya dikemas ke dalam satu aplikasi, yang sangat mudah digunakan dimana pun dan kapan pun.

2. Desain

Pada tahap ini, dibuat rancangan produk berupa media pembelajaran Flipbook Animation mengenai penggunaan aplikasi Flipbook digital berbasis Android.

a. Menyusun Gambaran dari Program Media Pembelajaran

Gambaran dari Program Media Pembelajaran ini dibuat untuk meminimalisasi kemungkinan materi pada saat aplikasi sedang digunakan oleh peserta didik. GBPM ini juga merupakan acuan dalam penyusunan produk yang akan dibuat.

b. Membuat Power Point

Power Point ini digunakan sebagai wadah materi-materi yang telah disusun sebelum membuat Flipbook. Langkah awal yang menjadi acuan ketika power point telah dibuat yakni mengscreenshoot power pointnya. Lalu, masukan pada Word. Kemudian simpan dengan format PDF.



c. Membuat E-book Materi

Pembuatan E-book ini untuk memuat materi-materi mengenai pendidik karakter serta menyesuaikan dengan KD PAI pada kelas V SD tentang Akhlak terpuji & Akhlak Tercela yang nantinya akan disisipkan ke dalam Aplikasi Flipbook.



d. Membuat Games Interaktif

Pembuatan games interaktif ini dimaksudkan untuk menambah keseruan dalam menggunakan Aplikasi. Games ini berupa 6 soal yang dibuat untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh gurunya.



e. Membuat Video Animation

Video Animation yang dibuat dengan bantuan Aplikasi Capcut serta Animasi yang diambil dari Aplikasi Zepetto ini dimaksudkan untuk menambah tingkat keseriusan siswa dalam memahami sebuah materi yang diajarkan pada aplikasi ini. Sebab, Video animation ini merupakan contoh dari materi Pendidikan karakter.



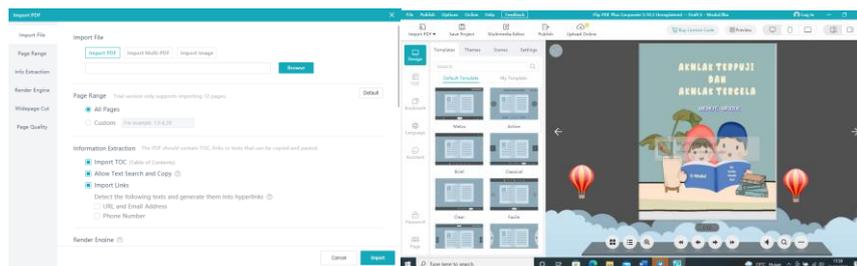
f. Membuat Ikon

Pembuatan Ikon ini dimaksudkan untuk menjadi ciri khas atau label dari pembuatan aplikasi yang dibuat. Ikon yang kami buat mempergunakan bantuan Aplikasi Canva. Serta, kami membuat tema untuk Ikonnya "PERAK" yang berarti Pendidikan Karakter yang mana menyesuaikan dengan materi yang dipilih oleh peneliti.



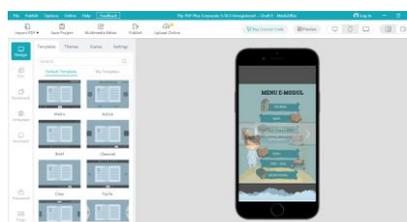
g. Membuat Flipbook digital

Setelah, melalui banyak rangkaian desain, kemudian memulai untuk membuat Flipbook digital ini dengan cara sebagai berikut; (1) rangkain proses yang sebelumnya telah dibuat, masukkan ke dalam Aplikasi Flip PDF Plus Corporate; (2) mulai untuk mengedit setiap icon yang ada pada Aplikasi PDF Plus Corporate. Tak lupa juga, pengeditan harus disesuaikan dengan kebutuhan 2D serta 3D pada aplikasi yang nantinya akan dipergunakan, seperti; a) latar, tombol navigasi pada monitor aplikasi, b) ikon untuk menjadikan ciri khas aplikasi yang dibuat c) Berikan tanda penanda untuk mengalihkan aplikasi flipbook kepada halaman lainnya. Kemudian, tujuan dari Flipbook digital yang dibuat ini untuk memberikan gambaran hasil akhir sebelum dijadikan aplikasi yang sebenarnya.



h. Membuat Aplikasi Flipbook

Aplikasi Flipbook ini digunakan Ketika semua proses tahap demi tahapnya telah dilakukan. Tak lupa, membuat Aplikasi ini, tentu harus menggunakan Format Html terlebih dahulu. Kemudian di download menggunakan bantuan Aplikasi Memu (Aplikasi pengganti Handphone Android yang hanya bisa digunakan di laptop). Aplikasi Flipbook ini juga merupakan Hasil Akhir bahwa Flipbook Digital sudah siap digunakan.



3. Pengembangan Media Aplikasi Flipbook Digital

Dalam pengembangan aplikasi ini, peneliti memastikan terlebih dahulu produk yang akan dibuat sudah dipersiapkan secara matang, seperti software dan berbagai Aplikasi sebagai bantuan sebelum pembuatan aplikasi bisa digunakan secara baik. Pemrograman aplikasi pun tidak lupa untuk selalu di check, demi kebutuhan. Agar saat aplikasi dipergunakan tidak ada proses yang memperlambat.

4. Implementasi dan Evaluasi

Dalam implementasi yang kita buat ini kami selaku peneliti melakukan uji coba produk yang sudah siap digunakan kepada subjek penelitian yakni siswa kelas V SD. Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 18 Maret 2022 melalui aplikasi zoom meeting selama kurang lebih 45 menit.

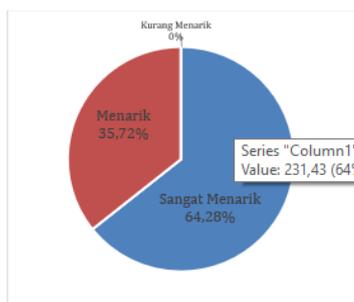


Dari hasil uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti kita dibantu oleh google form dan peserta didik mengisi google form tersebut dengan pilihan jawaban (1) sangat menarik, (2) menarik, (3) kurang menarik. Ternyata setelah produk di uji cobakan, kepada 14 responden, dengan 5 responden memilih menarik dan 9 responden memilih sangat menarik jika dipersenkan, menjadi 64,28%. sangat menarik, dan sisanya 35,72% menarik dari total keseluruhan yakni 100%.

Tabel 1. Contoh Cara Menyajikan Tabel

Jumlah Siswa	Kategori Hasil Uji Coba Produk	Interval Persentase Tingkat Pengoperasian Produk	Persentase
9	Sangat Menarik	80-100	64,28 %
5	Menarik	66-79	35,72 %
0	Kurang Menarik	0-65	0 %

Gambar 1. Contoh Diagram Hasil Uji Coba Produk



Dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti memiliki beberapa

kelemahan penelitian, yaitu pada tahap desain, terdapat keterbatasan peneliti dalam desain visual seperti terdapat watermark di tengah-tengah produk serta adanya keterbatasan dalam halaman yang mana hanya disediakan 12 halaman saja. Keterbatasan ini baik dari segi biaya, waktu, dan keilmuan yang menyebabkan fitur-fitur pada aplikasi flipbook ini kurang lengkap. Tetapi, aplikasi Flipbook ini bisa meningkatkan kemampuan siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Selain itu, ada validasi dari respon guru di SD Negeri Sindangraja. Berikut, hasil respon guru SD Negeri Sindangraja terhadap validasi media pembelajaran *Flipbook Animation*.

Tabel 2. Tabel Hasil Validasi dari Respon Guru SD Negeri Sindangraja

No	Kategori/Aspek yang dinilai	Penilaian Guru SD Negeri Sindangraja
1	Media ini dapat memudahkan guru/pendidik di SD Negeri Sindangraja dalam menyampaikan materi kepada peserta didik	4
2	Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran sesuai dengan EYD	3
3	Penggunaan kalimat yang terdapat dalam media tersebut dapat dipahami oleh guru	4
4	Penggunaan gambar atau animasi yang terdapat dalam media tersebut menarik	4
5	Media tersebut dapat memudahkan guru atau pendidik di SD Negeri Sindangraja menarik motivasi atau perhatian peserta didik dalam belajar	4
Jumlah Keseluruhan		19
Skor Maksimum		20

Hasil Validasi dari respon guru atau pendidik di SD Negeri Sindangraja memperoleh hasil penilaian dengan jumlah 19 atau 95% dengan kategori sangat menarik.

Produk atau media pembelajaran yang telah divalidasi oleh dosen kami ini memperoleh nilai 4 (sangat baik) dan tidak ada revisi.

Tabel 3. Tabel respon dari Dosen sebagai Validator Produk

No.	Indikator	Skor				Catatan perbaikan
		4	3	2	1	
1.	Ditinjau dari kesesuaian materi dengan sasaran.	√				

2.	Ditinjau dari kualitas tampilan.	√
3.	Ditinjau dari konten materi secara keseluruhan.	√
4.	Ditinjau dari kemenarikan bagi sasaran.	√
5.	Ditinjau dari kualitas suara.	√
6.	Ditinjau dari kemudahan digunakan.	√

Catatan: Karyanya sangat bagus sekali dan lengkap.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai kendala apa saja yang dialami guru PAI dalam menerapkan media pembelajaran dalam materi Pendidikan Karakter siswa kelas V SD Negeri Sindangraja. Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau teknologi yang digunakan dalam pemberian materi yang dimodifikasi menjadi suatu inovasi yang menarik untuk meningkatkan pembelajaran. Adanya media pembelajaran ini mengacu kepada sebuah penciptaan sarana prasarana atau alat pembelajaran guna membantu proses pembelajaran pendidikan karakter. Penelitian ini peneliti lakukan untuk membantu mengatasi kendala yang dialami oleh guru PAI di SD Negeri Sindangraja dalam menerapkan atau mengajarkan materi pendidikan karakter kepada siswa, terkhusus siswa kelas V SD. Salah satu media yang bisa digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa mengenai materi pendidikan karakter yang bisa peneliti sarankan yaitu media pembelajaran berupa Flipbook Animation. Flipbook Animation ini merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dibuat seperti halnya e-book atau buku digital yang didalamnya memuat berbagai materi mengenai pendidikan karakter. Setiap halaman yang terdapat pada media Flipbook Animation ini ditambahkan gambar, video pembelajaran, games atau kuis yang bisa diisi oleh siswa, serta materi yang menarik sesuai dengan apa yang anak inginkan (Wibowo & Pratiwi, 2018).

Beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan, banyak yang menyebutkan bahwa media Flipbook ini merupakan suatu pemecahan dari satu masalah yang digunakan pendidik untuk menunjang proses pembelajaran siswa di era revolusi industry 4.0. Pembelajaran di era sekarang ini, tentunya akan sangat menarik dan bervariasi dari segi tampilannya, baik secara visual ataupun audiovisual. Oleh karena itu, media Flipbook ini sangat layak dan sangat cocok untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran siswa (Amanullah, 2020). Kemudian, penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa media pembelajaran Flipbook ini merupakan strategi yang tepat dalam mengatasi berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Mengapa demikian? Karena media Flipbook ini dapat meningkatkan minat, perhatian, dan potensi peserta didik untuk mengetahui pembelajaran, terkhusus materi pendidikan karakter (Nuryani & Abadi, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat dikatakan bahwa media Flipbook ini merupakan media pembelajaran interaktif yang mungkin sangat efektif untuk dikembangkan oleh para guru atau pendidik di sekolah.

Dalam menggunakan media pembelajaran, pendidik itu biasanya menggunakan media yang disalurkan oleh pihak yang berwenang dalam Pendidikan sebagai pijakan suatu proses belajar. Namun nyatanya, bahana atau media ajar yang

diberikan oleh pemerintah itu pada dasarnya hanya berisi mengenai materi-materi yang lumayan sulit untuk dimengerti oleh siswa. Seperti halnya buku siswa sebagian besar berisi materi pendidikan karakter saja, sedangkan cara, proses atau contoh dalam menerapkan pendidikan karakternya masih kurang dijelaskan dengan baik. Hal itu biasanya disebabkan oleh kurangnya bahan atau media ajar yang menarik yang mudah dimengerti oleh siswa. Solusi yang bisa dilakukan dalam menerapkan suatu media pembelajaran yang menarik bisa mengatasi kendala yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan karakter itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru PAI yang ada di SD Negeri Sindangraja ini, media yang digunakan untuk menerapkan atau mengajarkan pendidikan karakter kepada siswa hanyalah buku pegangan dan media pembelajaran berbentuk video materi dari youtube yang isinya hanya mengenai materi dan pemahaman siswa saja. Namun, banyak juga siswa yang merasa bosan jika media pembelajaran yang digunakan itu kurang menarik. Untuk itu, media Flipbook Animation yang peneliti buat sangat tepat jika digunakan dalam menerapkan materi pendidikan karakter kepada siswa. Hal ini akan menjadi sesuatu atau inovasi yang baru bagi siswa, karena di dalam media Flipbook Animation ini siswa bisa menemukan atau memahami berbagai materi tanpa merasa bosan. Jika bosan pun, pada media Flipbook Animation ini peneliti sudah menyediakan video pembelajaran berbasis animasi, serta games animasi yang tidak membuat jenuh dan bisa menarik perhatian siswa lagi untuk belajar. Dalam membuat media pembelajaran ini, kreativitas guru atau pendidik sangatlah dibutuhkan, dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi flipbook ini mendapat respon yang positif dari pengguna yaitu "SANGAT MENARIK" dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. Serta didapati juga, penggunaan aplikasi flipbook animation ini, siswa dirasa lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka disarankan untuk sekolah membuat aplikasi yang serupa atau lebih menarik lagi agar anak lebih termotivasi selama kegiatan pembelajaran di setiap kondisi apapun. sehingga tingkat kejenuhan siswa akan lebih menurun sampai tidak pernah lagi merasa bosan.

REFERENSI

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44. doi: 10.24269/dpp.v0i0.2300.
- Fauzan, R., Yawati, J., & Ribawati, E. (2019). Pengembangan Media Flash Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Sejarah SMA Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 2(2).
- Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadi Prana, A. (2021). Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook Di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 5(1), 70-81. <https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Ijpe/Article/View/35570>.

- Kaniawati, M., & Abidin, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book dalam Pengenalan Huruf Siswa Kelas I Sekolah Dasar: Pengembangan Media AR. *Journal of Multiliteracies*, 1(2), 77-87.
- Khumaidah, S., & Nu'man, M. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi COVID-19. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 4(1), 90-101.
- Nasution, M. K., & Abadi, A. M. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Akidah Akhlak. *Jurnal Tunas Bangsa*, 1(1), 30-54.
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254.
- Opidianto, M., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2021). Flipbook Kesehatan di Era Pandemi sebagai Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 304-311. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/39143>
- Putri, F. T., Muliadi, M., & Sudarto, S. Analisis Problematika Guru Penjaskes Dalam Memodifikasi Media Pembelajaran PJOK SD Gugus I Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 9-21.
- Putri, I. P., Yuniasih, N., & Sakdiyah, S. H. (2020, November). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan Di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama* (Vol. 4, No. 1, Pp. 523-530).
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326-332. <https://Jurnal.Unej.Ac.Id/Index.Php/Jpf/Article/Download/6213/4610>
- Sahroni, D. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling* (Vol. 1, No. 1, Pp. 115-124). <Http://Pasca.Um.Ac.Id/Conferences/Index.Php/Snbk/Article/View/213/200>